
NOTICIAS - ANÁLISIS - ANTICIPOS - INFORMES - OPINIÓN
AÑO 3 - Nº 27
Marzo '08
Argentina............0$
Latinoamerica......0$
Europa..............0€
USA.............0U$S
Resto del mundo..0$
GAMING FACTOR
HOUSTON, TENEMOS UN PROBLEMA
www.GAMING-FACTOR.com
C&C PIDE REVANCHA A LOS FPS:
TIBERIUM
previews:
TODA LA INFO SOBRE:
LINEAGE II - THE KAMAEL;
OVERCLOCKED; AGE OF
CONAN
reviews:
ANALIZAMOS:
TURNING POINT: FALL OF LIBERTY;
PENUMBRA: BLACK PLAGUE;
THE CLUB; SHADOWGROUNDS:
SURVIVOR
SECCION DE MMOS CON FURY: AGE OF THE CHOSEN - MODS: THE KEEP OF THE BORDERLANDS

GAMING FACTOR 27
AÑO 3 - NUMERO 27 - MARZO 2008

JUEGO DEL MES

Es cierto, hubo mucha mediocridad este mes, pero el segundo y último episodio de Penumbra es la excepción. Con una historia atrapante, una ambientación terrorífica y gran uso de la física, Black Plague se hace merecedor a la honorable mención del juego del mes. Preparen sus linternas y sus cerebros que van a usar ambos a mansalva en este innovador Survival Horror.



INDICE

UN VISTAZO A LA REVISTA QUE TENES EN LA MANO

EDITORIAL

Se acabaron las vacaciones, se acabó la joda veraniega, a volver al cole y al laburo. Vuelta a levantarse temprano los lunes y a escuchar las voces chillonas de profesores garcas y jefes tiránicos. Pero a no desesperar, GF trae este mes esa bocanada de aire fresco para hacer olvidar (aunque sea por un ratito) a estos siniestros personajes.
Pocos juegos han salido este mes, todavía seguimos con la sequía posterior a las fiestas. Sin embargo hubo un par de novedades que removieron el avispero: The Club (un shooter en tercera persona) fue la aparición más importante, Diego Bortman se encarga de él.
Penunbra: Black Plague fue el otro plato fuerte, para enterarse lean la review de Roberto Venero que está muy interesante.
Lo que sí mostramos con mucho detalle son las previews de lo que se viene para estos meses: Tiberium PC, Death Track: Resurrection y Age of Conan (entre otros) son los juegos más esperados para las semanas venideras.
Mientras tanto vamos revisando los juegos que se vienen para el mes próximo; varios de nosotros ya les estamos clavando nuestras garras para comentarles lo que podrán ver en los próximos días.
Disfruten de este número.

Horacio Silvestri - Jefe de redacción



STAFF

Director
Alejandro Parisi

Jefe de redacción
Horacio Silvestri

Asistente de redacción
Diego Bortman

Corrección
Federico Mendez
Daniel Falcón
Ricardo Beux
Luciana Decristófaro

Diseño y diagramación
Diego Beltrami
Walter Chacón

Staff Gaming Factor
Leandro Dias
Maximiliano Nicoletti
Diego Bortman
Matías Leder
Gonzalo Lemme
Mariano Arias
Alejandro Hernández
Daniel Falcón
Martín Petersen Frers

Colaboradores
Norton Roma
Juan A. Torea
Pablo Strauss
Mariano Martinez
Esteban Provoste
Ramiro Granja
Javier Silvestri
Maximiliano Salamone
Sebastián Barros
Facundo Szraka
Franco Roma

Asador
Julian Cantarelli

Contacto
prensa@gaming-factor.com

Ficha técnica
•Fecha de salida: 11 de Abril del 2008
•Demo: No disponible
•Género: MMORPG
•Compañía: NC Soft
•Distribución: NCsoft

LINEAGE II THE KAMAEL

POR Maximiliano Salamone

EL VERDADERO PRIMER TRONO CAÓTICO

Fácil no es… Entender las actualizaciones y expansiones del Lineage II. Pero de a poco vamos a ir desenrollando el hilo desde la punta. Todo empezó con el Prelude (Preludio) y lo más básico. Siguió la saga de las Chronicles (Crónicas, firmes junto al pueblo jeje) del 1 al 5, conocidas con la letra C y el número correspondiente. Luego debería venir el 6to…. pero no, decidieron llamarle Interlude (Interludio; creo que no voy a traducir más…) para luego sí, lanzar la primer etapa de la nueva saga The Chaotic Throne (minga traduzco) o simplemente "T1". Sólo resta saber qué chiches nuevos vienen ¡así que quitémosle el envoltorio y analicemos de una buena vez!



¿QUIÉN ME CHOREÓ EL ALA?

Lo principal que trae esta expansión es una nueva raza de personajes para elegir llamados Kamael, que son humanoides con una sola ala en la espalda; la otra aparentemente deben ganarla "Despertando" gradualmente con el transcurso del tiempo (y los niveles lógicamente).

Entre las características de los Kamael encontramos que sus habilidades dependerán del terreno en el que se encuentre o de la altura del mismo. También puede usar trampas teniendo en cuenta lo anterior. Esta raza tiene una clase que es única, el Soldado Kamael, y sólo es distinguible por el tipo de arma que se elija usar: la espada de empuñadura doble, el estoque o la ballesta (todos tipos de armas nuevas); y su uso depende del sexo del personaje, además.

Los pormenores de esta nueva raza son que pueden ser "hallados" en una nueva isla apartada del continente principal, y que tienen algunas habilidades medianamente novedosas como la absorción de almas de los bichos que maten, con la que recuperan vida y energía; una Transformación que tiene que ver con recuperar su divinidad perdida (y la segunda ala). A su vez nos prometen un nuevo estilo de pelea con los Kamael que evita que "los jugadores se aburran". No se pueden agregar videos a la revista, pero Uds. mismos pueden buscarlos y verlos en acción. O también pueden probarlos, a partir del 11 de Abril del corriente, claro.

MUY LINDO TODO ¡PERO SUPONGO QUE HAY MÁS!

Si, hay más. Entre los ítems nuevos a equipar podemos hacer una visita al sex shop (¿?) para comprar ropa interior y lencería. También tenemos la posibilidad de equipar brazaletes y hombreras, diferentes para cada lado, cada uno con bonus individuales. Se agregan varios equipamientos nuevos, y conjuntos para usar y hacer pinta en nuestra ciudad preferida.
Habrá nuevos mapas para recorrer, entre los que cuentan Hellbound (ambientado en el infierno, o algo similar), el Castillo de Acero Altshuttaru (para gente de nivel 80 o más), los Cristal Dwellings (ídem pero para nivel 70 +), y la Spirit Mountain que es la ciudad–morada de los Kamael.

Tendremos tres jefes nuevos a quienes enseñarles quién es el jefe, Barler, Rahuu y Rah. Y nuevas mascotas (los Genios). Estará la posibilidad de evolucionar a los anteriores, ponerles nuevas armaduras y demás yerbas.

Como siempre, todo esto nos emociona y nos envicia ¡Así que Bienvenidos Kamaels!

Ficha técnica
•Fecha de salida: 20 de Mayo del 2008
•Demo: No disponible
•Género: Aventura Gráfica
•Compañía: House of Tales
•Distribución: Lighthouse

PREVIEWS

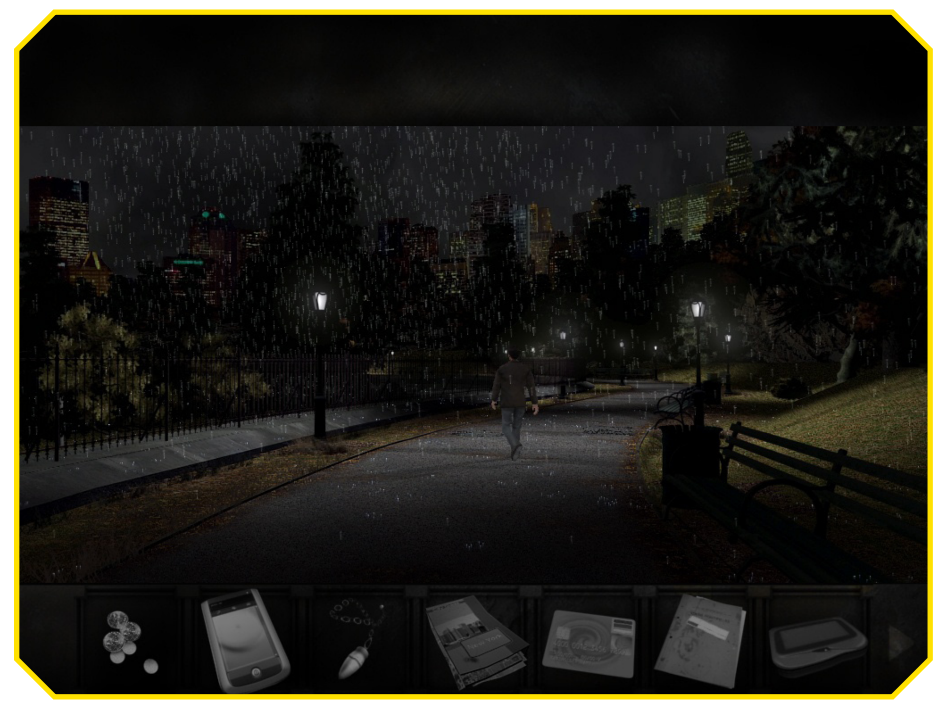
OVERCLOCKED: A HISTORY OF VIOLENCE

POR Pablo Joaquín Iglesias

MISTERIO EN NUEVA YORK

Les voy a confesar algo: para mí, las aventuras gráficas murieron a mediados de los 90's (y los nuevos episodios de Sam & Max no son más que estertores postmortem). Año a año, juego a juego, la decepción es cada vez mayor. ¿Dónde quedaron las buenas historias? Tuve que comprarme una Nintendo DS para jugar al Hotel Dusk! (increíblemente recomendable). Algo es seguro, más allá de mis opiniones, los juegos de aventura para PC son una especie casi extinta, y seguiré manteniendo mis - largamente infundadas- esperanzas sobre cualquier juego por salir. Así pues, hoy me toca ilusionarme con este thriller psicológico en formato point and click.

El argumento de "Overclocked: A History of Violence" pinta francamente interesante.
Jugaremos en el rol de David McNamara, un psicólogo de la armada norteamericana (¿hay otra?), introduciéndonos en la mente de cinco traumatizados chicos (no es tu típica misión, psiconauta) e intentando develar las razones de algo tan elemental y primitivo como es la violencia.
Moviéndonos a través de un Nueva York contemporáneo pero devastado por una tormenta eléctrica (muy conveniente para ambientar el juego a la survival horror), tendremos a nuestra disposición media docena de personajes jugables y muchas localizaciones que explorar.
Los puzzles prometen no ser el típico "Meto el tubo de oxígeno en el castor y el castor en el generador eléctrico", sino que van a enfocarse más en utilizar su motor de física para rompernos la cabeza: un tubo de oxígeno no entra fácilmente en un castor de tamaño promedio.
Más de 5000 líneas de diálogo nos llevarán por una historia con personajes bien construídos que sus creadores han comparado con Memento, una de mis películas favoritas. Lo que no sabemos todavía es si va a ser un bodrio intentendible como lo es la película al verla por primera vez. Esperemos que no.



Técnicamente, el juego utiliza el motor del "The Moment of Silence", un juego que supo verse bien, e inyectándole nuevas y mejores animaciones, partículas, shaders y castores suficientemente grandes. Demos gracias por eso. Realmente se han esforzado con el imprimirles emociones al lenguaje corporal y las facciones de los personajes y, con tanto primer plano, es algo que hay que apreciar.

Para finalizar, quienes estén en busca de una historia atrapante o cualquiera con un fetiche castoril estén atentos a este juego.

Ficha Técnica
•Fecha de salida: 20 de Mayo del 2008
•Demo: No disponible
•Género: MMORPG
•Compañía: FunCom Norway
•Distribución: FunCom Norway

AGE OF CONAN: HYBORIAN ADVENTURES

POR Gonzalo Lemme

DE LOS MORPGS MÁS ESPERADOS...

MORPGs salen todos los días. Lo que los une a todos son la escasez de desarrollo que tienen y la poca cantidad de testeo. Algunos tienen un eterno beta-release, es decir sacan el juego diciendo que es Beta para no asumir responsabilidad si el juego crashea. Pero las excepciones existen; de vez en cuando se ven desarrolladores dispuestos a pasar dos o tres años diseñando un MOG (Multiplayer Online Game) como la gente. Como el subtítulo indica, este es de los MORPGs más esperados. Junto a este AION Online y Warhammer Online son los juegos con más hype en el mundo MMO.





ANTES DE EMPEZAR CON EL JUEGO, UN POQUITO DE BACKGROUND HISTÓRICO

Conan es un personaje épico, cuyas historias empezaron a escribirse hace más de 75 años. Todos -o casi todos- escuchamos de Conan, el Bárbaro, o vimos la película de Schwarzenegger (muy mala, por cierto), o a lo sumo el cómic. Ése es el Conan que buscamos, pero la parte complicada de este asunto es que Conan no es la creación de una única imaginación (el autor original escribió uno o dos cuentos y falleció a los pocos años), debido a que cientos de escritores generaron películas, cómics, novelas. Lo que el grupo FunCom (creadores de Anarchy Online) tomó como fuente de inspiración es lo siguiente:





BACKGROUND DEL JUEGO

Age of Conan: Hyborian Adventures toma el planeta tierra en el año 10.000 a.C., donde tres países están tratando de tomar el control mundial. Cimmeria, descendientes de refugiados de la vieja Atlántida (país donde Conan nació). Stygia, un país formado en el desierto donde hay criaturas malignas viviendo en ella. Y finalmente el país que adopto a Conan, Aquilonia. Esta época donde está ambientado el juego se llama, y el título lo indica: Aventuras Hyborianas, es decir que los hechos se suceden en la era Hyboriana. En esta época el concepto de civilización es realmente una forma de llamar a un sistema que apenas tiene un conjunto de leyes, pero está lejos de serlo. La magia y las criaturas antiguas como mamuts, así como algunos dragones es lo que le da nombre a esta era.



METIÉNDONOS EN EL JUEGO

Al iniciar el juego lo que notaremos es que parece un RPG offline: quests, grinding, travelling, todo offline. Apareceremos en nuestro país natal (cualquiera de los tres que elijamos) y seremos ciudadanos básicos, sin título, sin rango, unos verdaderos “don nadie”.

No hay forma de evitar el juego offline y la idea es atractiva e interesante. Nuestro personaje elige su primera profesión al nivel 5, y al nivel 20, puede recién ingresar al mundo Online, lo que hace interesante todo debido a que al llegar a este nivel, el jugador tiene que estar familiarizado con esa clase que eligió, entender las mecánicas de juego, tener un equipamiento -por lo menos- interesante, y lo que resta en el mundo online es seguir las subdivisiones de la clase (segunda profesión en nivel 40, y la tercera gran subdivisión en nivel 60).

El grinding y sistema de combate tiene una AI que según indican en FunCom, (y como siempre las empresas prometen lo que no hay…) va a ser un cambio radical en los MMOs. Las AI de los enemigos determinará si ellos tienen chance contra nosotros, es decir, analizaran si estamos en party, nuestro nivel, armaduras, y en base a eso serán neutrales o enemigos.

Sin embargo, y como mencionaba líneas atrás, lo más atractivo es el sistema de combate. Un personaje tiene seis lugares en donde pegar o utilizar un hechizo (cabeza, cuerpo, cuatro extremidades), y eso lo hará atractivo e innovador en el área MMO. Sin embargo se utilizaba un sistema MUY similar en el Vagrant Story de la ya muerta Squaresoft (ahora Square-Enix), con este mismo fighting-gameplay. Lo diferente es que una de las clases mayores (las de level 60) es una especie de comandante o general. Este líder puede organizar a una party en distintas formaciones, pero le otorgaría a ésta más daño o más defensa, con la desventaja de sacarle movilidad.



CONCLUSIÓN:

Es de los más esperados, es cierto, es de lo mejorcito que va a haber en MMOs. Junto a AION, Warhammer, van a elevar la calidad mínima para un MORPG, pero en particular este me atrae mucho menos que Warhammer o AION. Age of Conan: Hyborian Adventures parece una mezcla de ideas, que puede salir bien, pero no deja de ser un rejunte, igualmente será de los mejores MMOs… El dato negativo, la fecha de salida está estipulada para dentro de dos o tres meses y todavía la información sobre PvP es nula. Habrá que esperar.

TIBERIUM™

DESARROLLADOR: EA LA
DISTRIBUCION: ELECTRONICS ARTS
FECHA DE SALIDA: Q3 DEL 2008
DEMO: NO DISPONIBLE
AUTOR: LEANDRO DIAS

Estamos en una época en que el género de acción en primera persona se hace cada vez más masivo, debido en gran parte a la excelente forma en que la jugabilidad fue adaptada al control típico de las consolas hogareñas. Muchos fanáticos acérrimos de las computadoras personales tuvieron que admitir en los últimos tiempos que utilizar un pad para jugar a un FPS se ha transformado en algo placentero. Por más que esté clarísimo que todavía es casi imposible igualar la precisión que otorgan una buena combinación de Mouse y teclado, nos es imposible hacer la vista gorda al hecho de que las consolas lograron incluir en su catálogo a este género que tantas alegrías nos da año a año. Muchos juegazos del año pasado, como Bioshock o Call of Duty 4, fueron éxitos tanto en PC como en consolas, y ni hablemos de algunos títulos exclusivos de momento, siendo The Darkness y Halo 3 los más representativos.

Sin embargo, y pese a los enormes esfuerzos que se vienen realizando desde hace casi una década, el género de estrategia en tiempo real sigue siendo prácticamente exclusivo para PC. Incluso se realizaron muy buenas adaptaciones, como el último Command and Conquer, pero de ningún modo podemos hablar de un éxito a nivel ventas. No hace falta ser Einstein para darse cuenta de que quienes disfrutan de este género desde hace años ya están acostumbrados a las facilidades que pueden ofrecer un teclado y un Mouse, hasta ahora imposibles de igualar por un pad, por más cómodo que éste sea.

Dentro de este contexto, se está intentando desde hace un tiempo combinar dos géneros aparentemente distintos como los mencionados en los dos párrafos anteriores. Uno de los casos más recientes, es el esperado Tom Clancy's EndWar, cuya salida está planificada para los próximos meses. Al parecer Electronic Arts decidió no quedarse afuera de esta movida, por lo que planea lanzar un FPS táctico, con algunos elementos típicos de los más clásicos estratégicos, basado en una de sus franquicias más conocidas. Nos referimos a Tiberium, cuya historia estará centrada en los acontecimientos posteriores a los que pudimos observar en Command and Conquer 3: Tiberium Wars. Si, señores, leyeron bien. EA viene planeando este lanzamiento desde hace ya un par de años, decisión discutible como mínimo si





tenemos en cuenta lo que sucedió hace unos años con Renegade, aquel FPS también basado en la saga Command and Conquer. Para los que no tuvieron la oportunidad de jugarlo, les comento que se trataba de un título mediocre, que prometía innovar el género, pero que terminó ofreciendo una experiencia no del todo gratificante más allá de disponer de un modo multiplayer bastante divertido.

NO LO DEJAN JUBILARSE

El argumento de Tiberium se centra en los acontecimientos ocurridos en los años posteriores a la Tercera Guerra del Tiberium, narrados en el excelente Command and Conquer 3. Para los que no tuvieron la oportunidad de disfrutar de ninguno de los juegos de esta saga, les comento que el Tiberium es un mineral funciona como fuente de energía y que al ser extremadamente poderoso, dos bandos se lo disputan. Ellos son los GDI y los Nod, quienes sin embargo se vieron pronto amenazados por la invasión de una raza alienígena, llamada Scrin. Afortunadamente estos invasores pudieron ser repelidos, quedando en pie únicamente una base desabitada. Cuando parecía que la paz volvía a reinar en la Tierra, se descubre que estas criaturas no tienen la menor intención de abandonar su lucha por apoderarse del poderoso mineral que no abunda en el planeta. El responsable de poner las cosas en orden nuevamente será el legendario soldado Ricardo Vega, quien supo combatir en la última Guerra del Tiberium. Once años atrás, al finalizar el conflicto, Vega decidió recluirse en una de las llamadas Zonas Amarillas (moderada concentración de Tiberium) y vivir pacíficamente. Pero cuando las papas quemas y el futuro de la humanidad está en juego, nuestros héroe no se borra, por lo que volverá al ejército de los GDI para aportar sus conocimientos. En torno a esto girará básicamente la historia del juego, aunque nada es tan simple como parece. Quienes no tengan conocimiento de los acontecimientos pasados no tardarán en entender lo que está sucediendo, pero está claro que no disfrutarán de algunos detalles sutiles. Si ir más lejos, han salido novelas basadas en el universo Command and Conquer, por lo que habrá referencias a distintos acontecimientos que no todos sabrán apreciar.



UNA PIZCA DE RTS POR AQUÍ

Lógicamente lo que más nos interesa de este nuevo proyecto de la gente de EA es la mecánica de juego, la forma en que intentarán combinar elementos de dos géneros distintos. Por lo que hasta el momento se pudo apreciar, parece que las cosas van por buen camino. Para que se den una idea, controlaremos al personaje principal en primera persona, pudiendo realizar las acciones típicas de todo FPS. Lo interesante radica en que no estaremos solos, sino que podremos controlar hasta cuatro escuadrones simultáneamente. La composición del ejército podrá ser heterogénea, ya que habrá para elegir cuatro tipos diferentes de unidades. Entre ellos se destacan los Titan, unos mech gigantes que harán las veces de fuerza de asalto y podrán arrasar con todo lo que se les cruce en el camino, a pesar de que su tamaño no los favorece a la hora de moverse por el campo de batalla. Lo bueno de todo esto es que si bien será indispensable la ayuda de los escuadrones para lograr una victoria, Ricardo será el único personaje indispensable. De este modo, no deberemos repetir las misiones si nuestros compañeros mueren en medio del combate. Antes de cada misión podremos elegir a los escuadrones, y en determinados sectores estaremos habilitados para pedir refuerzos. Esto sucederá únicamente en determinados puntos de control de Tiberium, por lo que olvídense de ir a lo loco por los escenarios matando a todo enemigo que se cruza por su camino. La táctica será un factor vital a la hora de intentar cumplir un objetivo, y nosotros podremos dirigirla gracias a que a través de unos comandos predefinidos será posible darle órdenes al resto de los soldados. El principal punto tenido en cuenta por los programadores se centra en no ralentizar el ritmo de la acción, debiendo para esto simplificar lo más posible algunos elementos estratégicos. Pero no se asusten, dispondremos en todo momento de un mapa del escenario que nos servirá para guiar a las tropas de la mejor forma posible. Será extremadamente necesario ser precavido antes de combatir contra otro ejército, tratando de aprovechar al máximo la ubicación de cada unidad.



EL ESCUADRÓN DE LA MUERTE

Durante las misiones será posible comandar hasta cuatro escuadrones diferentes, pudiendo estar compuestos por también cuatro tipos de unidades. Como se dijo en la nota, el tipo de unidad más sorprendente serán los vehículos/robots de asalto denominados Titan, que debido a su increíble altura y poder destructivo deberemos ser extremadamente cautelosos a la hora de utilizarlos. También contaremos con dos tipos de infantería, una eficaz contra unidades terrestres, y la otra contra unidades aéreas. Estas últimas serán la cuarta unidad disponible y proporcionarán una valiosa ayuda desde las alturas.

MOBILE SUIT TIBERIUM

Hasta ahora todo muy lindo, pero la verdad es que a no todos los





usuarios les entusiasma mucho el hecho de poder controlar un ejército durante las batallas. Por ello, se han introducido algunas “novedades” (pongo comillas debido a que no se trata de nada demasiado original) que harán entusiasmar a quienes estén buscando algo de acción desenfrenada. En primer lugar, nuestro héroe dispondrá de un traje especial que le permitirá resistir mucho más que cualquier otro mortal. Una de las funciones es la de absorber permanentemente el daño, por lo que si somos heridos, bastará con esconderse en un lugar seguro para así recuperar energía. Olvídense de los obsoletos ítems o de las vendas milagrosas, ya que con este traje será suficiente.

Otra de las novedades serán unos propulsores que aumentarán considerablemente la potencia de los saltos de Ricardo. No sólo podremos llegar a zonas aparentemente inaccesibles, sino también atacar sorpresivamente por los aires mientras la infantería hace lo posible por limpiarnos el camino. Pero esto no es todo, porque también contaremos con una poderosísima arma, capaz de transformarse de acuerdo a nuestras necesidades. En el sentido tradicional, no habrá variedad de armas para elegir, porque solo será una que cumplirá diversas funciones presionando solo un botón. Al parecer a los muchachos de Electronic Arts no les convence mucho el hecho de que un personaje pueda transportar diez armas simultáneamente, por lo que decidieron de esta forma aumentar el realismo del juego en cierto modo. Otro detalle a tener en cuenta será la inteligencia artificial de nuestros compañeros y enemigos. No esperen encontrarse con muñecotes que atacan sin sentido, al mejor estilo Serious Sam, sino que cada personaje tendrá un comportamiento de acuerdo a la situación que le toque vivir. Muchas veces un ejército limitado en número podrá sobrevivir a nuestras embestidas mediante una táctica defensiva ordenada, por lo que deberemos ser cuidadosos a la hora de tomar decisiones.

De los modos de juego, poco se sabe hasta ahora. La campaña principal abarcará prácticamente la totalidad de la experiencia para un solo jugador y por otro lado se pondrá un énfasis especial al modo multiplayer. La particularidad de contar con escenarios enormes permitirá que varios jugadores se enfrenten en combates a gran escala al mejor estilo Battlefield.

Paisajes de ensueño para combatir

En lo que respecta al apartado gráfico, no podemos más que entusiasmarnos con estas primeras imágenes que EA mostró hace tan solo unas semanas. El motor utilizado para darle vida al juego será ni más ni menos que el tremendo Unreal Engine 3, quizá en su faceta más robusta. Realmente asusta la calidad con que están siendo recreadas las batallas, mostrando escenarios abiertos y llenos de pequeños detalles. Si a esto le sumamos el hecho de que cada unidad está siendo trabajada por separado y la introducción de un sistema de luces dinámico que luce impresionante, podemos augurar que necesitaremos de una máquina más que decente para poder apreciar a Tiberium en todo su esplendor. En cuanto a la ambientación en sí, esperen encontrarse con la atmósfera asfixiante y apocalíptica típica de la saga. Por más que luchemos al aire libre, la sensación de estar encerrados será permanente debido a lo oscuro del paisaje, así como al hecho de que cada personaje estará cubierto de una armadura. Difícilmente podamos apreciar siluetas humanas en medio de las misiones, por lo que tendremos que conformarnos con las violentas explosiones que constantemente invadirán el escenario.

Un año de cuenta regresiva

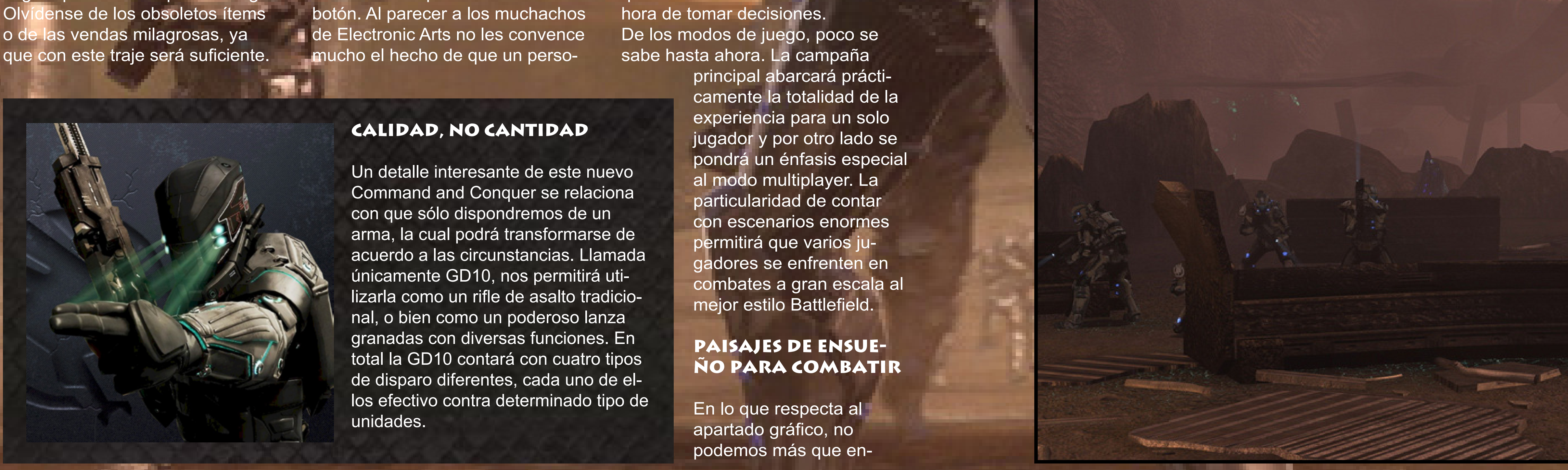
Poco más puede decirse de Tiberium, debido a que todavía falta un tiempo considerable para que sea lanzado al mercado. Los más optimistas confían en que podremos disfrutarlo antes de fin de año, pero cada vez son más fuertes los rumores que indican que recién lo tendremos entre nosotros a principios del 2009. Seguramente en los próximos meses se darán a conocer nuevos y jugosos detalles, así como nuevas imágenes y videos del juego en movimiento. Igualmente hay que ser precavidos. Ya nos entusiasmamos demasiado en su momento con la salida de Renegade. No vaya a ser que nos llevemos otro chasco. Y estando Electronic Arts a la cabeza del proyecto, no me sorprendería demasiado que esto suceda.





Lo esencial no es invisible a los oídos

ASX (Adaptative, Surround eXperience) es el nombre de la nueva tecnología que Electronic Arts introducirá en Tiberium para lograr una experiencia sonora lo más realista posible. Lo que tiene de innovador este sistema es que la IA evaluará el momento a momento para acentuar los sonidos más importantes. Los resultados se apreciarán claramente en las batallas, gracias a las constantes explosiones que nos harán levantar de la silla, siempre y cuando contemos con un equipo de sonido acorde a las circunstancias.

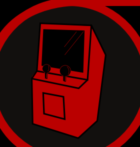


Calidad, no cantidad

Un detalle interesante de este nuevo Command and Conquer se relaciona con que sólo dispondremos de un arma, la cual podrá transformarse de acuerdo a las circunstancias. Llamada únicamente GD10, nos permitirá utilizarla como un rifle de asalto tradicional, o bien como un poderoso lanza granadas con diversas funciones. En total la GD10 contará con cuatro tipos de disparo diferentes, cada uno de ellos efectivo contra determinado tipo de unidades.

JUECES, JURADOS Y EJECUTORES DE JUEGOS

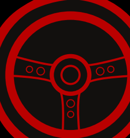
nuestros generos



arcade / acción:
Abarca básicamente todo juego de plataformas, tercera persona o acción.



aventura gráfica:
Juegos de aventura, tanto point & click como otros sistemas que conserven el estilo de juego.



carreras:
Bolidos al volante o manubrio. Digamos que se entiende por si solo de lo que hablamos.



deportes:
Futbol, pasion de multitudes y otros deportes caen dentro de esta categoría.



estrategia:
Por turnos, en tiempo real e incluso tycoons y puzzles pueden encontrarse bajo este símbolo.



FPS:
First Person Shooters, o juegos en primera persona son los que se encuentran agrupados aqui.



rpg:
Los juegos donde deberemos desarrollar un personaje y relacionarnos en un mundo virtual.

nuestro sistema de puntuación

90% - 100% [clásico]	Un clásico inmediato. Juego obligado para todos los fanáticos y no tanto, del género. Los juegos de esta categoria son altamente recomendados por nuestra revista y por ellos son acompañados de un icono que lo representa.
80% - 89% [excelente]	Tiene todas las de ganar, salvo alguna que otra falla mínima por lo que no llega a clásico.
70% - 79% [muy bueno]	No tendrá la calidad de un clásico pero aun así es un juego que seguramente vale la pena.
60% - 69% [bueno]	Es entretenido, aunque con demasiadas falencias. Solo para fanáticos del género.
50% - 59% [regular]	Último recurso del gamer desesperado. Si no queda otra se puede jugar, de otra forma no se justifica el sacrificio.
30% - 49% [malo]	Definitivamente un juego que no vale la pena. Un libro de cocina es más provechoso.
0% - 29% [patético]	¡Juira bicho! Huyan mientras puedan de la cosa que haya caído en esta categoría.

Ficha técnica

Requerimientos mínimos	Procesador de 1.5Ghz – Placa de video de 64Mb – 512Mb de RAM - 800Mb de espacio libre en el disco rígido
Desarrollador: Frictional Games	Distribuidor: Lexicon Entertainment
Soporte Multiplayer: No posee	

Penumbra: Black Plague

SEASON FINALE

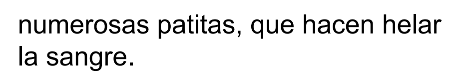
POR Roberto Venero

Como dice el viejo cliché, había una vez, un juego que refrescó el género Survival Horror agregando puzzles lógicos, una gran interactividad con el entorno y unos cagazos tremendos. Ese juego se llamaba Penumbra: Overture – Episode One y si se perdieron la review del mismo en nuestro foro (antes del regreso de la mejor revista del mundo), no se hagan drama que les redacto un resumencito.



PREVIOUSLY ON PENUMBRA...

Nuestro padre nos mandó un mensaje suplicándonos que quememos todo documento que poseía en una caja de banco. Lo que había en tales informes captaron nuestra curiosidad e hicimos todo contrario a lo que nos ordenó. Fuimos a buscarlo, en un lugar alejado en Groenlandia, una base subterránea, aislada completamente del mundo exterior.
Lo que había dentro hizo que nuestra vida diera un giro de 180º. El lugar era aterrador, repleto de seres con anomalías genéticas, como perros rabiosos capaces de derribar una puerta de acero o las arañas con su característico "tikitikitiki" de las numerosas patitas, que hacen helar la sangre.



Al final del episodio, y luego de haberle concedido el deseo a Red (un esquizofrénico sobreviviente que se comunicaba con nosotros mediante radio) de matarlo para que deje de sufrir, alguien nos da un palazo en la nuca y caemos inconcientes.



PLOT HOLE!

Para resumirles la historia de este segundo y último episodio de la corta -pero genial- saga, les cuento que luego de escapar de nuestra celda nos enteramos de la existencia de un virus que se esparció e infectó al 99% de los investigadores del lugar. Los infectados (los enemigos en Black Plague) presentan síntomas como déjà vu, esquizofrenia y/o personalidad múltiple… ¡Síntomas que pronto empezaremos a sentir! Así es, nos estamos convirtiendo en esos seres desagradables y es cuestión de tiempo hasta que perdamos el control de nuestro propio cuerpo.

Es espectacular ir caminando por un pasillo, mirar a un costado, ver una ventana, seguir caminando, mirar a un costado, y ver la misma bendita ventana. Y es aún más espeluznante cuando conocemos a Clarence, vestigio del virus que alcanzó parte de nuestra mente y que a veces toma control de alguno de nuestros sentidos. Clarence le pone la cuota de humor ácido al juego, como cuando nos borra la tabla periódica de nuestra mente porque quería más espacio



o cuando se destruye un puente y nos desafía a cruzarlo porque, según nos dice, el puente sigue intacto e invisible y solo es una broma que nos jugó; pero su nivel de hijaputez es comparable al de GLaDOS, del juego Portal. Apenas nos empiezan a agradar sus comentarios (“Estoy seguro de que sólo quiere darte un abrazo.”, dice, refiriéndose a uno de los infectados que andaba por ahí), hace algo que nos caga el progreso o nos bajonea terriblemente. Ya se darán cuenta a lo que me refiero.

Hablando de Portal, Black Plague se suma a la ola de la inclusión de humor absurdo. Más de una vez escucharemos una grabación vieja en las instalaciones, que nos da información sobre la sociedad de científicos que había antes. Por ejemplo, una voz femenina les comunica a los fallecidos ocupantes que “Estamos en una emergencia crítica, prepare y tenga a mano su píldora de cianuro personal” ó “Los trabajadores efectivos serán premiados, a los inefectivos no se les dará de comer”. También hay unos palos sutiles al Windows Vista, en una de las anotaciones de un informático del lugar. No estoy diciendo que esto sea poco original, pero en esta clase de juego, por más divertidas que sean algunas frases, esas cosas no encajan y le quitan el ambiente tétrico.

A WIZARD DID IT

Las premisas más fundamentales del juego no sufrieron sendos cambios. Seguimos usando el mouse de una manera bastante peculiar para interactuar con el entorno (si queremos abrir un cajón, habrá que imitar el movimiento que haríamos con nuestra mano y brazo en la realidad, ergo, clickeando y acercando el mouse a nuestro cuerpo).
Lo que sí es distinto es el sistema de pelea, que prácticamente es inexistente en este episodio, lo cual se agradece muchísimo. No había cosa más tediosa que intentar golpear a una araña saltarina con una pica utilizando el sistema de imitación de movimiento real. Aunque esto signifique que ahora NO HAY FORMA de bajar a los enemigos excepto mediante el uso de scripts en los escenarios (cosa que pasa una sola vez en el juego, si no me equivoco).

Y ya que estamos en eso, déjenme decirles que hay tres clases de enemigos, de las cuales a dos las vemos una única vez en todo el transcurso de la historia. No se preocupen que con los mutantes tenemos de sobra. Estos retrógradas no hacen más que vagar, linterna en mano, de acá para allá en los pasillos. Los primeros encuentros con ellos son aterradores. Escuchar que se acerca alguien, esconderse en un rincón, ver cómo el animal este voltea la puerta y manda a la mierda las dos sillas de madera que pusimos con el inocente fin de ralentizar el progreso del mutante, y divisar el haz de luz de la linterna acercarse mientras cruzamos los dedos para que no nos vea, son momentos por los cuales vale la pena jugar Black Plague.

Por cierto, hay unos artefactos ocultos por todo el juego, que conforman una suerte de bonus. Si encuentran los diez, después de los créditos verán un password. Tal clave sirve para abrir un archivo en una computadora ingame llamado “schmup.exe”, que es un jueguito de naves extremadamente pixelado pero adictivo, y un archivo zipeado en la carpeta de instalación denominado sutilmente “supersecret.exe”. ¡Les dejo descubrir los contenidos de este último a ustedes, perezosos!





GRÁFICAMENTE PENUMBROSO

No me agrada hablar del aspecto técnico cuando el plato fuerte del juego es la jugabilidad. Aun así, los efectos de iluminación están muy bien realizados, y los sonidos son capaces de ponernos la piel de gallina.

Lo destacable es la atmósfera, completamente claustrofóbica y oscura. Hará las delicias de los más exigentes, siempre y cuando sigan las tres reglas primordiales de los Survival Horror: apagar las luces, usar auriculares al mango y estar completamente solos. Es especial para aquellos que les guste quedarse hasta tarde jugando. Por más dormidos que estemos, ese “Help me!” que escuchamos al pasar el cuerpo de un muerto y nos damos cuenta de que cada vez estamos más chapita, equivale a una gran infusión de cafeína… Y adrenalina.



VOLVEMOS DESPUÉS DE ESTOS COMERCIALES.

¿Qué nos depara el futuro? Lamento informarles que Black Plague es el último episodio de Penumbra. Inicialmente pensada como una trilogía, decidieron juntar el capítulo 2 y 3 en este gran episodio de los chicos de Frictional Games. La mejor de las suertes para esta gente que hizo un trabajo de puta madre, y esperamos ver más proyectos de este estilo.
Si buscan disparos y explosiones a mansalva, no sé que hacen mirando estas líneas todavía; pero si quieren un juego que los haga pensar un poco y hacer que adrenalina de la buena fluya por su sangre, entonces Black Plague es completamente recomendable y hace valer cada centavo.

PUNTAJE


Historia. Los cagazos. Ambientación. Efectos gráficos y sonidos. Humor. El sublime final.


A veces el humor no encaja. Que no hay un “To be continued…” al final.

El segundo penumbroso episodio de Penumbra



EXCELENTE

Ficha técnica

Requerimientos mínimos: Procesador de 2.8Ghz – Placa de video de 128Mb – 1Gb de RAM - 7Gb de espacio libre en el disco rígido

Desarrollador: Spark Unlimited | Distribuidor: Codemasters | Soporte Multiplayer: LAN/internet hasta 8 jugadores

Turning Point: Fall of Liberty

Una guerra de mentiras que se queda a media agua

POR Horacio Silvestri

¿Qué hubiera pasado si el 13 de diciembre de 1931 el taxista Eddie Cantasano hubiese atropellado con su taxímetro y matado a W. Churchill en NYC y no sólo le haya provocado un par de fracturas y escoriaciones varias?
¿Qué hubiera pasado si el primer ministro inglés Neville Chamberlain hubiese seguido en su puesto y no renunciase al mismo inmediatamente después de la conquista de Noruega por parte de la maquinaria nazi?
¿Qué hubiera pasado si las huestes de Hitler se hubiesen apoderado de todo el continente europeo perpetuándose en el dominio de esa parte del mundo y mirase con ojos amenazadores las tierras de más allá del Océano Atlántico?
¿Qué hubiera pasado si EEUU se hubiese convertido en un campo de batalla invadido por Alemania a mediados del siglo pasado?
Muchos interrogantes que sirvieron para que la gente de Spark Unlimited y Codemasters tomaran estas hipótesis y basen su nuevo FPS dentro del marco de los acontecimientos (ficticios en este caso) de la Segunda Guerra Mundial.

Nazis locos e hincha pelotas

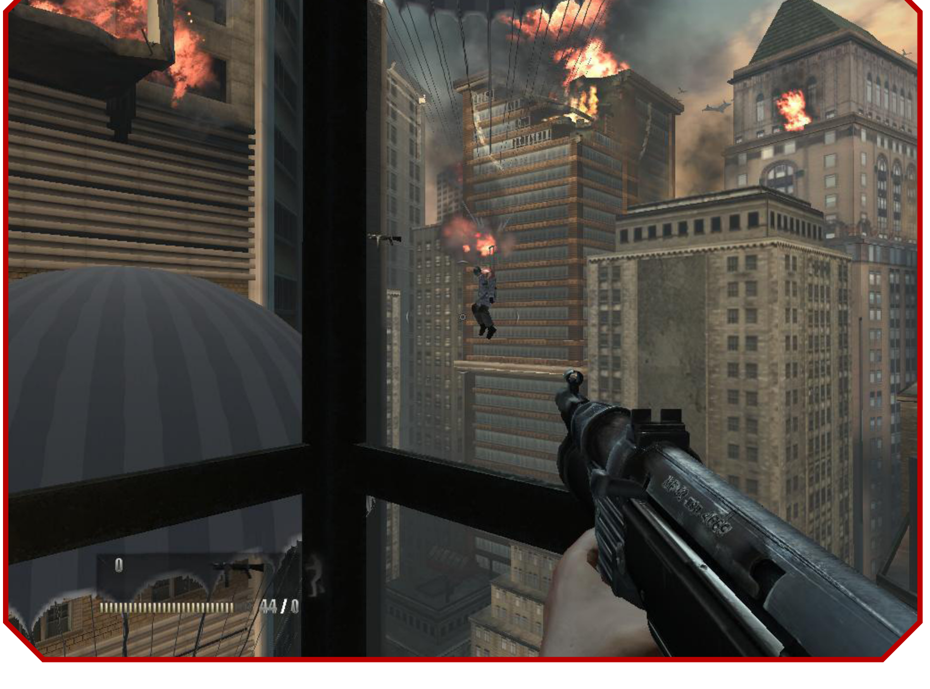
Era una linda mañana de la primavera de 1953 en New York mientras Carson trabajaba como obrero en la construcción de un rascacielos, en medio de remaches, vigas de acero y cientos de personas que, como él, se ganaba el pan de cada día en las alturas de estos monstruos de metal. De pronto un zumbido lejano de motores se hace cada vez más creciente y el cielo comienza a oscurecerse. Miles de aviones y dirigibles nazis se acercaban como enjambre y empezaban a dejar caer sobre la ciudad todo su cargamento de fuego y muerte. Carson vio como el edificio en que trabajaba empezaba a sufrir los embates de misiles y bombas diversas; desesperado, empezó a correr por las estructuras de metal del rascacielos herido mientras que, para su sorpresa, veía cómo paracaidistas nazis aparecían entre los hierros retorcidos.



No tuvo otra elección que combatir con ellos mano a mano para poder escapar de una muerte segura mientras el edificio se iba despedazando por tanto castigo sufrido. Consiguió una ametralladora de un enemigo luego de atacarlo por sorpresa y matarlo con sus propias manos, abriéndose paso entre escombros y soldados hasta llegar a un lugar seguro donde recuperar el aliento e informarse a duras penas sobre lo que estaba ocurriendo. Alemania invadía EEUU y él en medio de ese desastre, sin siquiera saber que iba a ser el elegido para volver a poner las cosas en su lugar y transformarse en el líder de los partisanos norteamericanos. ¿Loco, no?
Básicamente todo lo relatado anteriormente es el tutorial del juego. Hasta ahí me gustaba el planteamiento del mismo y cómo se desarrollaba la acción. Y en general no me defraudó, pero tiene sus temas puntuales que hacen que este fichín no vaya a quedar posiblemente en los anales de los mejores juegos del género.

Despanzurrando el panzer

Si ustedes son locos de los FPS de la Segunda Guerra Mundial o de los shooters sin mayores complicaciones en general, con Turning Point no se van a sentir defraudados. Ya desde los controles es muy configurable y amigable. Tengan en cuenta que es un juego porteado desde consolas y está optimizado para ser jugado con un pad, lo cual a varios integrantes de esta redacción les puede llegar a agradar sobremanera. Como se esperaba el juego tiene todos los clichés que hicieron notable al género, usando como espejo la saga de los Medal of Honor y tomando de ellos varias características, como llevar a cabo misiones en solitario o bien tener a cargo una escuadra que cumpla los objetivos secundarios mientras nosotros nos encargamos de lo principal (recomiendo la misión de la Casa Blanca, donde deberemos proteger supuestamente al presidente de EEUU y nos vamos a llevar una desagradable sorpresa cuando... Mejor no les cuento. Véanlo por sus propios ojos).
Los niveles son lineales pero bien detallados, con la posibilidad de interactuar con el medio que nos rodea y disponiendo de nuestro armamento en cualquier situación del juego. Éste es un punto a tener en cuenta. Si bien la cantidad y tipo de armamento con que se cuenta es muy amplia y variada, podremos llevar solamente dos armas y un juego de granadas, o sea, nada de hacerse el Serious Sam o el Rambo 4 que sacan armas desde adentro de sus medias. Acá vamos a tener que ser precavidos y pensar qué conviene llevar para cada misión, viendo la disponibilidad de recarga de las mismas y los suministros que podamos encontrar en cada escenario.
Una de las características propias que encontramos en Fall of Liberty es que no somos un soldado. El personaje es un obrero común que se ve envuelto en un conflicto que no le es propio y que de repente lo eligen para una variada cantidad de misiones sin tener la más mínima idea de donde se está metiendo y ni siquiera haber disparado un tiro. De hecho, el tipo actúa como se fuese un marine experto. Sabe como cargar y ejecutar un arma (ya sea americana o alemana y de cualquier tipo que sea: fusil, ametralladora liviana, pesada, lanzacohetes, etc.) sin leer un puto manual. Un capo de la guerra el tipo.
Lamentablemente, el juego tiene varios problemas técnicos, que si bien no lo hace injugable, molesta bastante. Da la impresión como que el juego estuviese poco testeado para jugarlo en PC. Un amigo me hizo notar lo complicado que es apuntar con el mouse y es cierto, es bastante dificultoso fijarlo con precisión, dando al enemigo la oportunidad de seguir disparándonos mientras nosotros gastamos nuestras municiones sin siquiera molestarlos. Tampoco es bueno el movimiento de los personajes, demasiado esquemáticos y previsibles, poco realistas a la hora de caer abatidos y quedar en posiciones absolutamente irreales.



Dubi dubi soy un soldadito alemán (medio salame)

La inteligencia artificial de los enemigos es deplorable. Ni siquiera en el nivel más elevado de dificultad del juego podemos sacarles esa tendencia a salir de sus escondites para que los cacemos como patos. No tienen ningún tipo de estrategia, a lo sumo dispararnos, agacharse y ocultarse tras un objeto donde al embocarlos con una granada los hacemos saltar por los aires sin ningún tipo de dificultad, teniendo en cuenta que granada que tiramos es granada que embocamos. Es más, la mayor parte de las veces, si no disparamos primero, ellos no nos ven...

Che ¿los gráficos cómo vienen?

Para hacer este juego usaron el Unreal Engine 3, motor sobradamente probado con resultados excelentes en numerosos títulos que aparecieron últimamente. En este juego, literalmente lo tiraron por la borda. Al instalarlo, el juego se configura como máximo en 1024 x 768 pixels, una burrada. Se olvidaron de los wide screens y de las altas resoluciones que hoy en día poseemos en nuestros monitores y sólo metiendo mano dentro del programa del juego es posible modificarlo. Por las dudas si no tienen conocimientos no se metan con la resolución. Seguramente van a causar problemas y deberán instalar el juego nuevamente.
El modelado de los personajes quedó a medio camino; si bien son correctos, las caras de los alemanes son casi todas las mismas, el movimiento de sus labios no condice con los sonidos que emiten y muchas veces siguen boqueando y no sale ni media palabra. Los uniformes y las armas no fueron trabajadas al detalle teniendo en cuenta las múltiples posibilidades que brinda el Unreal Engine 3 y efectos como el antialiasing y los sombreados falta pulirlos de manera correcta. Realmente una lástima.
El sonido está acorde a la acción. Tanto explosiones como disparos están bien implementados. La música acompaña en forma ajustada y ayuda a crear los ambientes sonoros necesarios para el momento del juego en el que estemos.

Y el multiplayer ¿nos va a dejar con las ganas?

Y... Más o menos... Tiene también sus problemas. Por ejemplo en el Deathmatch es difícil decir quién es amigo y quién es enemigo si no le pasamos la mira por encima y nos damos cuenta quien es por el color de la retícula. Las armas, para los dos bandos, son de la misma clase y es necesario que el jugador termine de gastar un clip para recién luego recargar con otro, perdiendo preciosos segundos mientras nos cocinan a balazos los enemigos.
Pero bien, aún con todos estos problemas el juego es divertido. Si uno busca algo más sofisticado, existen títulos que aparecieron en estos últimos meses que son mejores, indudablemente.
Pero si uno prefiere un tiratiros para pasar el rato y en un potencial conflicto que podría haber pasado, Turning Point no los va a dejar con las ganas. Se le puede dar una oportunidad.

Puntaje


El argumento, los diversos niveles y misiones, temática innovadora. Carson, un capo total.


La inteligencia artificial. La poca optimización de los gráficos.

Shooter en situación hipotética de la 2° Guerra Mundial.

72%

Muy bueno

Ficha Técnica

Requerimientos mínimos: Procesador de 2Ghz – Placa de video de 64Mb – 512Mb de RAM - 2.2Gb de espacio libre en el disco rígido

Desarrollador: Bizarre Creations | Distribuidor: SEGA | Soporte Multiplayer: Honestamente ¿A quién le importa?

THE CLUB

POR Diego Bortman

EL MAD DOG MCCREE ESTABA MEJOR

Primer Patito:
Lo primero que me viene a la mente al escribir estas líneas es "debí haber hecho la review del Sins of a Solar Empire", pero bueh, en ese momento estaba ocupado/no tenía ganas/inserte otra excusa y el jefe de redacción me dijo: "Diega, vos lo jugaste (ha!) al menos media hora más que todos los demás, así que hacete la reviú"; así que acá estoy. Hell yeah!



Una empresa (Bizarre Creations) que hacía "buenos" juegos de autos tuvo la brillante idea de cambiar de género y hacer un juego para dejar a toda la gente "oooohhhhhh"; en cierta manera lo logró, claro que no de la forma que ellos lo esperaban. "The Club" -de ahora en adelante llamado "La Garch…" emmh "El juego"- es un porteo de Xbox360 (¡ja! ¿de qué otra manera iba a ser?) para PC. La idea de este juego es recorrer escenarios con tipitos, comúnmente llamados enemigos, que van saliendo de distintos lados para dispararnos y ser el blanco de nuestras balas. El tema es que acá hay que matar con estilo y rápido; esto nos hará ganar más puntos ya que estamos en medio de una competencia manejada por un tipo de traje del… "The Club" (inserte risa macabra aquí).
En este Club hay varios integrantes, como para que todos se sientan identificados: un ruso, un negro, un jamaiquino y/o rasta, el langa blanquito, un oriental (no Uruguayo), incluso una especie de mutante o bestia (¡¿?!) entre otros forman parte de este "Club", que digámoslo intenta ser una especie de "Fight Club" pero más berreta.

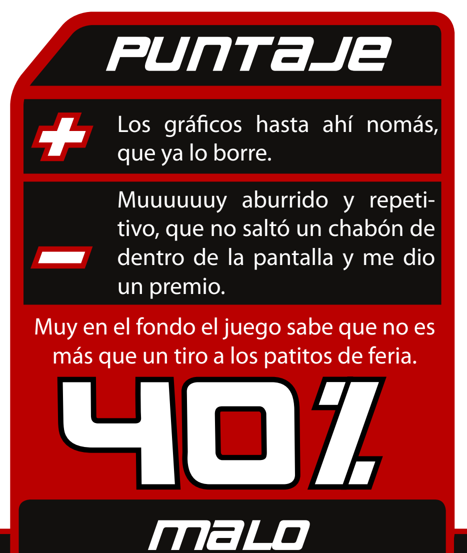


SEGUNDO PATITO

Ya yendo más al juego es un Shooter ultrarrepetitivo. Tendremos que hacer combos variados en cada unos de los estilos de juego para ganar la "pantalla". Estos combos serán en base a cómo matemos, si serán headshootasos, al tronco, con qué velocidad matamos a los patitos, etc... Pasando por el mismo camino una y otra vez, una y otra vez. En ese sentido es más cerrado el camino que la saga Call of Duty. Así será en varios niveles y en diversos modos, como pasar el nivel en la menor cantidad de tiempo o aguantando que se vengan y matarlos a todos… Hasta que se termine el tiempo usando distintas armas como revólveres ametralladoras, lanzacohetes, etc.
Gráficamente el juego es lindo, no es la 5ta maravilla del soft pero se ve bien con todo al mango y no se queja.
El sonido acompaña, la música esta ahí pero en lo personal no estaba porque la saqué; no me gustó mucho.

TERCER PATITO

Les voy a ser honestos, podría estar escribiendo diez o veinte líneas más hablando sobre las "bondades" de este juego (cuack), pero ¿por qué voy a hacerles perder el tiempo? Si les va este tipo de juegos, pruébenlo al menos, tal vez por ahí les gusta y pasan un buen momento; si no, manténganse alejados y consigan otras cosas mejores dependiendo del género, que seguro la van a pasar mejor, o salgan a caminar, o hacerse un buen almuerzo o si son padres de nenes chiquitos (como yo) pongan el Discovery Kids que hay un programa llamado High-5 con una rubia que se parte.
He dicho.



FICHA TÉCNICA

Requerimientos mínimos: Procesador de 1.3Ghz – Placa de video de 64Mb – 384Mb de RAM - 1Gb de espacio libre en el disco rígido

Desarrollador: Frozenbyte | Distribuidor: Meridian 4 | Soporte Multiplayer: Cooperativo en la misma PC

SHADOWGROUNDS: SURVIVOR

POR Mariano Arias

DIABLO SALE DE CAÑO

Ganímedes, la mayor luna de Júpiter. Hasta ahí llegaron los humanos. Nuevo lugar, mismas costumbres: un asentamiento acá, una colonia minera allá, una estación científica por ahí. Se extraen recursos, se desarrollan nuevas tecnologías. ¿Qué es lo más lógico que puede suceder en un escenario así? Pues claro: que vengan miles de aliens furiosos babeando de emoción con el solo pensamiento de mordernos los cantos y apoderarse de todo. La historia es muy básica pero esta bien llevada, utilizando introducciones narradas para cada uno de los capítulos y algunas pocas escenas rendereadas.

TRES SON MULTITUD

Shadowgrounds: Survivor es “top-down shooter”, algo así como una semisecuela/spin-off de lo que sería su primera parte, Shadowgrounds, juego publicado en el 2005 y al que poca gente le dio pelota. En esta ocasión, personificaremos alternadamente a tres sobrevivientes del ataque alien: Luke Giffords, un marine y su rifle de asalto; Bruno Lastmann, un viejo demente que parece enamorado de su lanzallamas; e Isabel Larosse, una sniper de una unidad de elite con corte de pelo alterno que parece vivir al borde de la esquizofrenia. Cada uno de ellos tiene un set de armas y características, las cuales podemos ir activando a medida que recolectamos “Upgrade Parts”. Tenemos tres habilidades para cada una de las tres armas y varias más de los personajes en sí, en su mayoría compartidas por todos, salvo unas pocas exclusivas para cada uno. Por citar un ejemplo, podemos mejorar el rifle del Marine para que recargue más rápido, o “unificar” el tanque del lanzallamas del loco Lastmann para que suelte una llama continua hasta agotar todo combustible. Entre las habilidades de personaje, hay de todo un poco: desde habilitar un detector de movimientos y el uso automático de medikits, hasta “Bullet Time” y una explosión de Napalm gigante.



LOCK, STOCK AND TWO SMOKING ALIENS

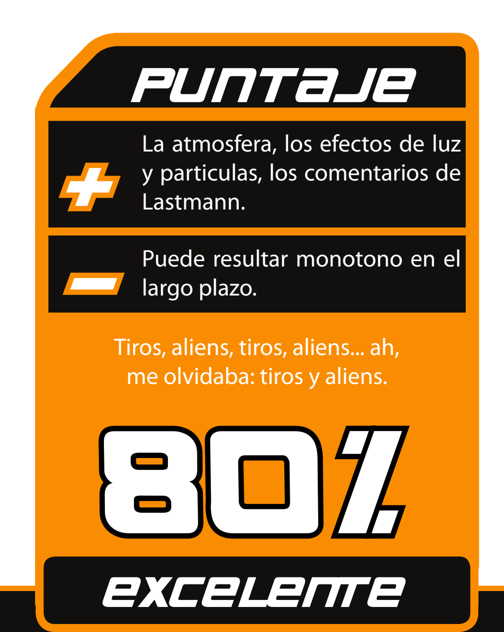
Los aliens son como eso: aliens. Si vieron cualquiera de las películas de la famosa saga, entonces ya los conocen. Son feos, son babosos, no son muy inteligentes y si te agarran te hacen tiritas antes de que puedas pronunciar palabra. Ah, me olvidaba: son muchos. Muchísimos.
Y salen de todas partes. Hay de todo un poco: arácnidos, mastodontes acorazados con lanzarrayos, robots, gusanos que se hacen invisibles y así. Afortunadamente no son muy duros: una ráfaga de rifle, o un disparo de shotgun bien puesto y listo (por lo menos a la mayoría). Claro que una cosa es decirlo -o escribirlo- y otra hacerlo: a veces son tantos que no sabes muy bien a cual sacudirle primero; o directamente perdés de vista a tu propio personaje, sobre todo cuando aparecen esos niveles que son una especie de “time trial” en los que tenés que aguantar la horda hasta que se abra una puerta o un científico haga alguno de sus experimentos.

BLEM, GLOCOT, CERMICOL Y ALGO MÁS

En cuanto a texturas o animaciones, la parte gráfica en sí no es nada del otro mundo, cosa comprensible teniendo en cuenta la perspectiva desde la que se ve el juego. Ahora sí, la parte de física e iluminación son excelentes. Si les da el sistema y lo ponen al mango, se van a sorprender con las luces y sombras dinámicas y los efectos de partículas. Nada como entrar a una habitación derruida, a oscuras, con fiambres por todos lados y que las sombras de las mesas, sillas, cajas y demás empiecen a bailar contra las paredes y el piso, haciéndote ver cosas donde no las hay. Aun con los detalles bajos, la atmósfera del juego es muy, muy buena.

PERO… ¿TE GUSTÓ O NO TE GUSTÓ?

Survivor es un buen juego. Me animaría a decir que es un muy buen juego. Es simple, tiene una dinámica muy divertida, las armas están bien y el estilo episódico hace que uno no se llegue a aburrir de jugar con el mismo personaje todo el tiempo. Los efectos de luces son excelentes, la historia zafa, tiene varios secretos para destrabar, hay secuencias de pelea demenciales contra miles de aliens, donde pensamos que no vamos a poder aguantar un segundo más, niveles bastante variados, etc, etc. Ahora… No es para cualquiera. Si buscan complejidad, gráficos de última generación o incluso una historia un poco más desarrollada, que pase el que sigue. Si en cambio quieren volver del laburo y despanzurrar aliens durante una o dos horas, éste es su mejor candidato.

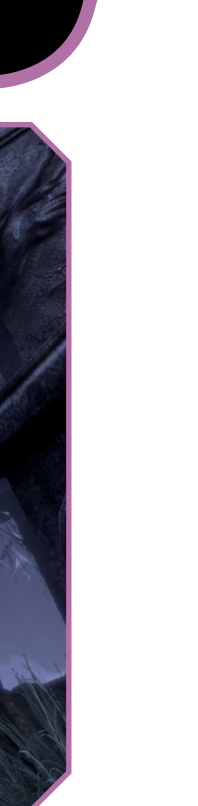


UNIVERSOS VIRTUALES - MULTIPLAYER

Fury: age of the chosen

POR Maximiliano Salamone

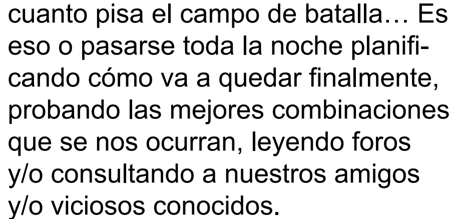
¡ROLEANDO CON TODA LA FURIA!



Llega un MMORPG a la Australiana a través de la gente de Auran, donde se mezclan los conocidos (y queridos) hechizos y espadas con una acción semejante a la de cualquier FPS del mercado. Estamos hablando de Fury, un juego donde nos encontramos con que nuestros rivales NO esperan nuestro turno para atacar, sino que nos dan con toda la batería que tienen encima en pocos segundos, y si nos quedamos anonadados ¡pronto estaremos protestando junto al Save Point! Si hay algo que caracteriza este título es la acción, bien orientada hacia los combates jugador-jugador, marcando una tendencia clara en comparación a otros RPGs de su estilo o similares donde la mayor parte del tiempo estamos combatiendo contra monstruos. ¿Interesante, eh?

MI BÁRBARO TIRA BOLAS DE FUEGO ¿Y QUÉ?

Entre las características de Fury tenemos que las clases (típicas de los juegos de rol) no están diferenciadas, por lo que podemos tener personajes con la mezcla de habilidades que mejor nos parezca, lo cual por un lado da una profundidad impresionante al juego en cuanto a personalización -con unas 400 habilidades para escoger- y por el otro nos hace marear y aumentar las probabilidades de hacer un personaje que en definitiva abarque mucho y no apriete nada, alias que se lo carguen en cuanto pisa el campo de batalla… Es eso o pasarse toda la noche planificando cómo va a quedar finalmente, probando las mejores combinaciones que se nos ocurran, leyendo foros y/o consultando a nuestros amigos y/o viciosos conocidos.



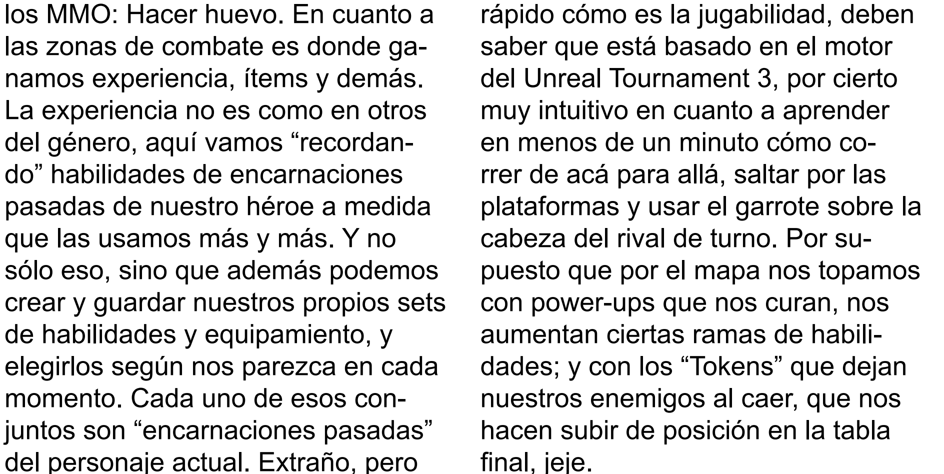
El juego está diseñado de forma que podamos enfrentarnos a otra gente con niveles similares a los nuestros, para que el resultado final dependa más del conocimiento sobre cómo armar un buen personaje y nuestras propias habilidades para manejarlo correctamente.

Por supuesto que no todos los combates son duelos, también podemos luchar en grupos, al estilo Deathmatch, e Invasión, entre otros, así que ¿Vas a ponerle 10 puntos a esa habilidad que te da fuerza sólo a vos o a esa otra que cura un poco a todo tu grupo?



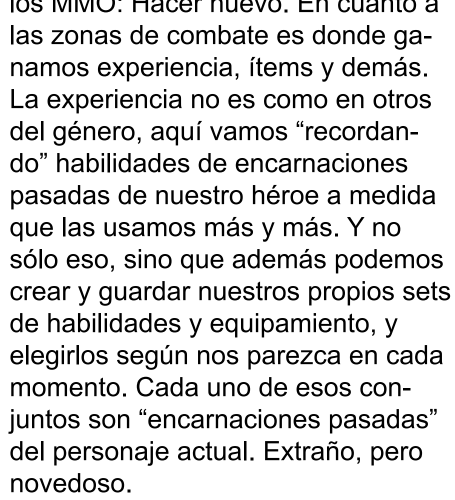
DOS PALOS Y A LA BOLSA

El mundo de Fury está dividido en áreas pacíficas y otras de combate. En las primeras podemos pasear tranquilos, comprar y vender cosas, charlar, y el favorito de muchos en los MMO: Hacer huevo. En cuanto a las zonas de combate es donde ganamos experiencia, ítems y demás.



La experiencia no es como en otros del género, aquí vamos "recordando" habilidades de encarnaciones pasadas de nuestro héroe a medida que las usamos más y más. Y no sólo eso, sino que además podemos crear y guardar nuestros propios sets de habilidades y equipamiento, y elegirlos según nos parezca en cada momento. Cada uno de esos conjuntos son "encarnaciones pasadas" del personaje actual. Extraño, pero novedoso.

Otra cosa llamativa, sin dudas, es el hecho de que no existe ni maná ni Magic Points. La gran mayoría de las habilidades son instantáneas y no consume nada para usarlas. De hecho, agrega "puntos de elemento" que pueden acumularse para habilitar ciertos skills, agregar poder a ciertas magias al liberarse de golpe, o simplemente para amontonarlas en la punta de nuestra bota y patear traseros con estilo.



TORNEO DE FURIA IRREAL

Para que puedan imaginarse en un pantallazo rápido cómo es la jugabilidad, deben saber que está basado en el motor del Unreal Tournament 3, por cierto muy intuitivo en cuanto a aprender en menos de un minuto cómo correr de acá para allá, saltar por las plataformas y usar el garrote sobre la cabeza del rival de turno. Por supuesto que por el mapa nos topamos con power-ups que nos curan, nos aumentan ciertas ramas de habilidades; y con los "Tokens" que dejan nuestros enemigos al caer, que nos hacen subir de posición en la tabla final, jeje.

Desde Octubre del 2007 está disponible para bajar y probar en versión beta, aunque aun no se sabe cuándo saldrá la versión final. Por lo pronto es totalmente gratuito y parece que quieren mantenerse de esa forma, aún así podemos optar por pagar y así tener acceso a algunos beneficios extra como por ejemplo armar nuestro propio clan... y a otros realmente BÁSICOS, como poder trocar directamente ítems sin pasar por los remates. De algo tienen que vivir.

La idea de los desarrolladores era crear algo que se destaque en algo dentro del competitivo mundo de los juegos masivos online, y esto es combate jugador-jugador. ¡El resultado final es un furioso remolino de acción!



THE KEEP ON THE BORDERLANDS

LIFTING, BOTOX Y PILCHA NUEVA PARA EL TEMPLE OF ELEMENTAL EVIL

POR Fernando Rosiano

Había una vez un juego muy simpático, muy bonito… Y muy buggeado, llamado "The Temple of Elemental Evil", pensado para ser un RPG que adapte fielmente las reglas de Dungeons & Dragons 3.5, permitiéndote crear un grupete de hasta cinco personajes (enteramente personalizables, desde apariencia, voz, clase, nombre ¡todo!), añadiendo hasta tres NPCs que te acompañen; todo esto, basado en el módulo del mismo nombre, considerado una de las aventuras clásicas de D&D. La idea era ambiciosa, oh sí: destacarse de tanto Baldur's Gate wannabe al implementar un sistema de combate por turnos lleno de táctica, dando una vuelta de tortilla a la idea típica del combate "aprieto mouse y personaje pega". Acá, según la idea original, el juego iba a ofrecer tantas opciones que no puedo llegar a resumirlas, siquiera; desde lanzarte en ataque en un charge attack a lo vikingo enardecido porque le tocaron a la nona, hasta dar un comando para esperar a lo Maestro Ninja y actuar cuando se te acerquen; desde dejar pasar tu turno para que actúe antes un compañero, hasta mandarte a derribar un enemigo para que tus cuates le peguen con mayor felicidad; desde tener que buscar un tiro franco para que tu arco y flecha no tenga que esquivar a alguien delante tuyo, hasta calcular bien (a diferencia de la mayoría de juegos) dónde querés dejar caer una fireball para que no haga achuras de tus bravos guerreros. En teoría, iba a ser algo grosso… "¿Me convendría embestir a los rivales con mi semi-orco que disfruta de comer elfos a la provenzal? Y, a juzgar por la mirada del tipo que acaba de ceder su turno preparando una acción defensiva y con un arpón en sus manos, no… ¿Y si primero mando a mi Rogue/Pícaro a flanquearlo, así le hacemos el 2 en 1 y gritamos 'gol' todos juntos? No, pará, mejor mando a mi Fighter/Guerrero, lo pongo en modo 'Total Defense' y que se ponga a esquivar golpes mientras agarramos suelto al líder de los baddies…"





SCREENSHOT
THE KEEP: PRIEST'S QUARTERS

¡EH, ATARI, QUE SE TE OLVIDÓ UN JUEGO ACÁ!

Cuenta la leyenda que, años atrás, Atari lanzó el Temple of Elemental Evil al mercado haciendo ruido, tal como prometía… Pero no por sus innovaciones ¿Eh? Ruido como de que había cosas sueltas en la caja del juego, de tan poco armado que estaba. Déjenme darle énfasis a lo siguiente:
ATARI RECONOCIÓ MÁS DE QUINIENTOS BUGS DISTINTOS EN EL JUEGO.

"Nah, qué loco este ti…" QUINIENTOS BUGS DIJE. CINCO- CERO-CERO.

Algunos fueron simples; errores en algunas stats de monstruos, por ejemplo. Otros… Mamita… Lo pongo en pocas palabras: tu grupete es atacado en mitad de un viaje por una sarta de vándalos roba-turistas; tu gente sobrevive y se dispone a robar las armas de los todavía cálidos cadáveres de tus otrora enemigos (karma, que le dicen) y de golpe tu personaje trata de agarrar una espada mágica +2, se para al lado y lo intenta. Sabés que está luchando contra algo más fuerte que él y al final, pierde él, y perdés vos… Porque gana el célebre Temple of Elemental Evil's Looting Bug, que impide que puedas agarrar cosas de tus víctimas debido a que el señor Beta Test parece que se tomó unas vacaciones demasiado largas. Lastimoso.



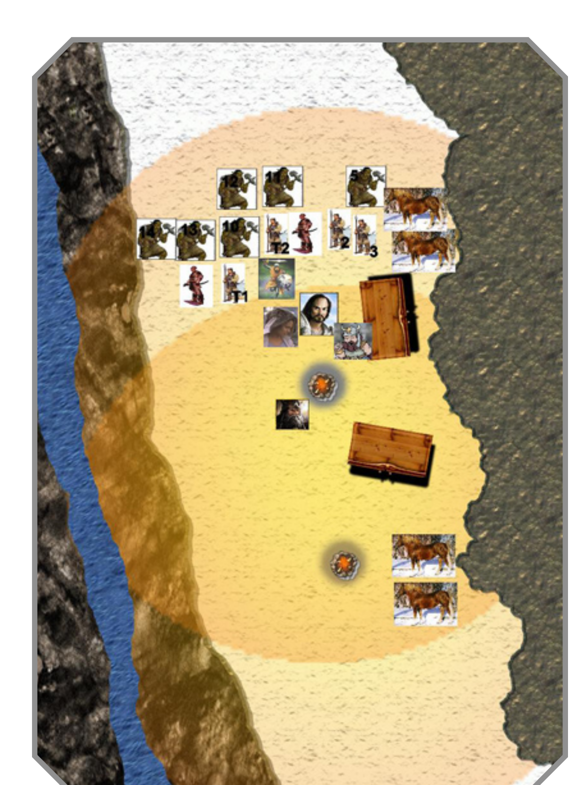
SCREENSHOT
THE KEEP: CELLS BELOW INNER FORTRESS

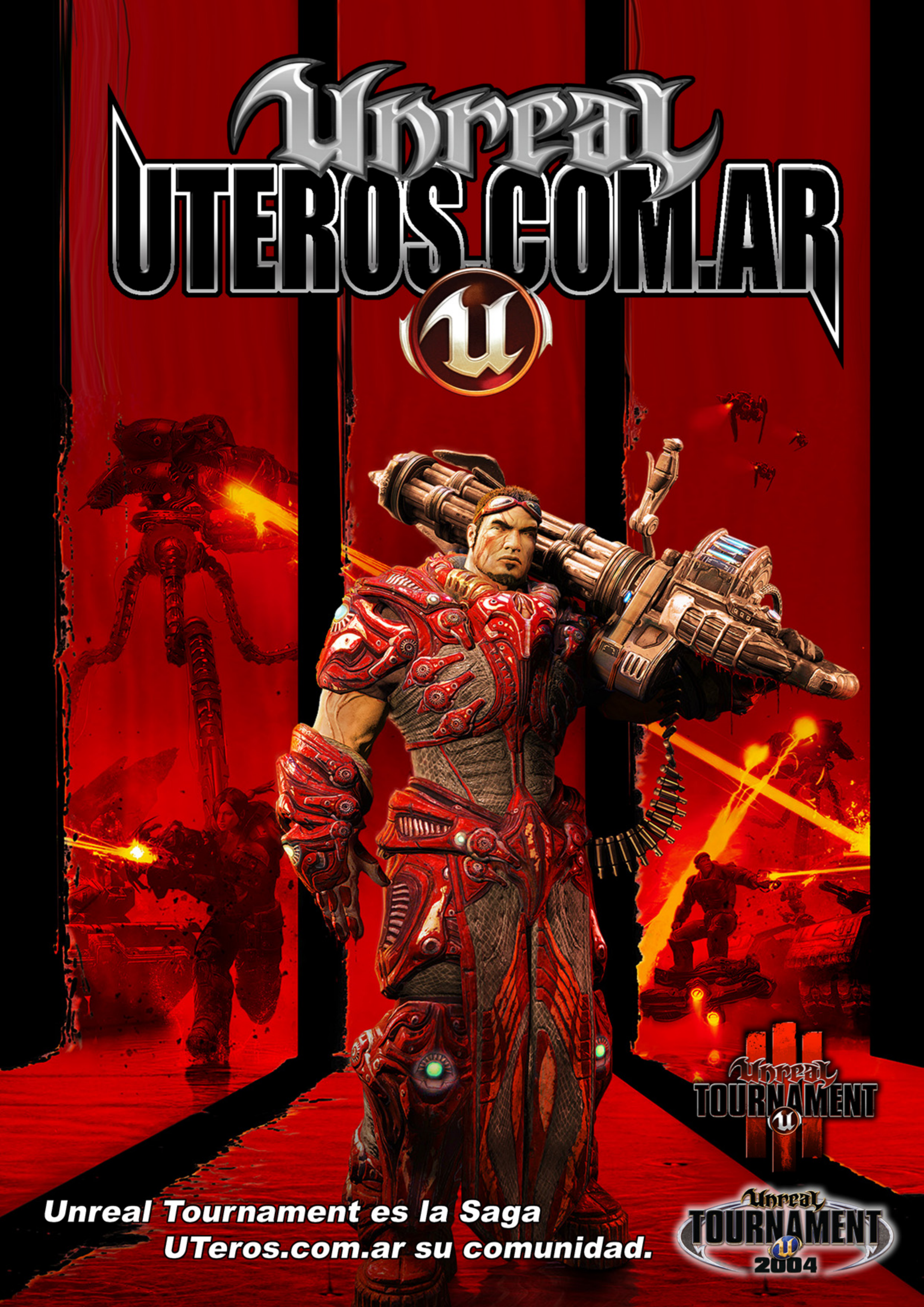
Sin embargo, lanzaron la friolera de tres parches para tratar de corregirlos. Poco lograron, el juego terminó siendo un fracaso en ventas, y no es difícil imaginar por qué ¿alguien compraría una pizza que sólo tiene muzzarella en la mitad de su superficie, un morrón que parece estar vencido, y un cartelito que dice "perdone al cocinero, pero estaba apurado y tenía que irse"? No creo. Tendría que estar tan loco como yo, por ejemplo. Perdónenme, es que eso de la táctica en los combates me hace babear como perro de experimento pavloviano…

Ah, por si faltaba algo, Atari decidió quitar todo el apoyo posible a este juego: cientos de bugs sin resolver, contenido faltante en el juego (a pesar de que estaba hecho, no se había implementado), jugadores decepcionados por la falta de respuesta, herramientas para modders que nunca vieron la luz del sol… hasta Troika, la compañía que directamente lo había estado realizando, debió cerrar. Parecía no haber esperanza para este juego… Y sin embargo…

A GROUP OF MODDERS CASTS "RAISE DEAD"

… Un puñado de fanáticos del juego crean un foro llamado Circle of Eight, e intentan arreglar algunos de los bugs. Meses después, su aporte ya empieza a hacer jugable -realmente, antes NO lo era- al Temple of Elemental Evil. Años después, sus parches ya solucionaban bugs, agregaban personajes, diálogos, parte del contenido "perdido" del juego (por ejemplo, un burdel que estaba hecho y listo para ponerse en la versión original, pero a último momento se dejó de lado porque Atari no estaba conforme con algo tan polémico), armas, enemigos, NPCs, retratos, sonidos, inteligencia artificial… Ya casi era una remake del juego original, logrando que ahora no sólo sea jugable, sino que realmente se pueda disfrutar de aquella vieja idea de un juego "distinto".
Ahora, mientras estás leyendo esta nota, acaban de lanzar su proyecto más ambicioso: la demo de su mod con contenido absolutamente nuevo y original, basado en The Keep of the Borderlands, otra aventura clásica del D&D "de lápiz y papel". Todas las screens de esta preview, ya que estamos, corresponden a esta versión, y son cosas enteramente nuevas. Esta demo presenta nuevos personajes, skins, diseños de armas, indumentaria, escenarios, sonidos y lo mejor, hecho por gente que disfruta de jugar al juego, lo que permitirá encontrarse con cosas que seguramente le gusten al jugador promedio. ¿A qué me refiero? A quests con diálogos mucho más pensados que la típica "oh, necesito que rescate a mi hija del dragón"; mucho, pero mucho juego-según-alineamientos, donde si tu personaje es un malvado y egoísta que detesta a todos va a tener opciones de diálogo para guiarse así, y posibilidades de resolver quests según esa forma de manejarse. Sin ir más lejos, si te dicen que un perro aúlla y no deja dormir a los vecinos… ¿Qué hacés? ¿Cómo lo callás? Pensemos que He-Man probablemente lo intimidaría con su presencia, el Príncipe Adam intentaría hablar con él y averiguar el por qué de sus aullidos y Skeleton se prepararía un churrasco. Así de amplias serán tus opciones… Vale la pena bajarlo, probarlo y conocer cómo debería haber sido Temple of Elemental Evil original.




Unreal
UTEROS.COM.AR
Unreal
TOURNAMENT
III
Unreal Tournament es la Saga
UTeros.com.ar su comunidad.
Unreal
TOURNAMENT
2004